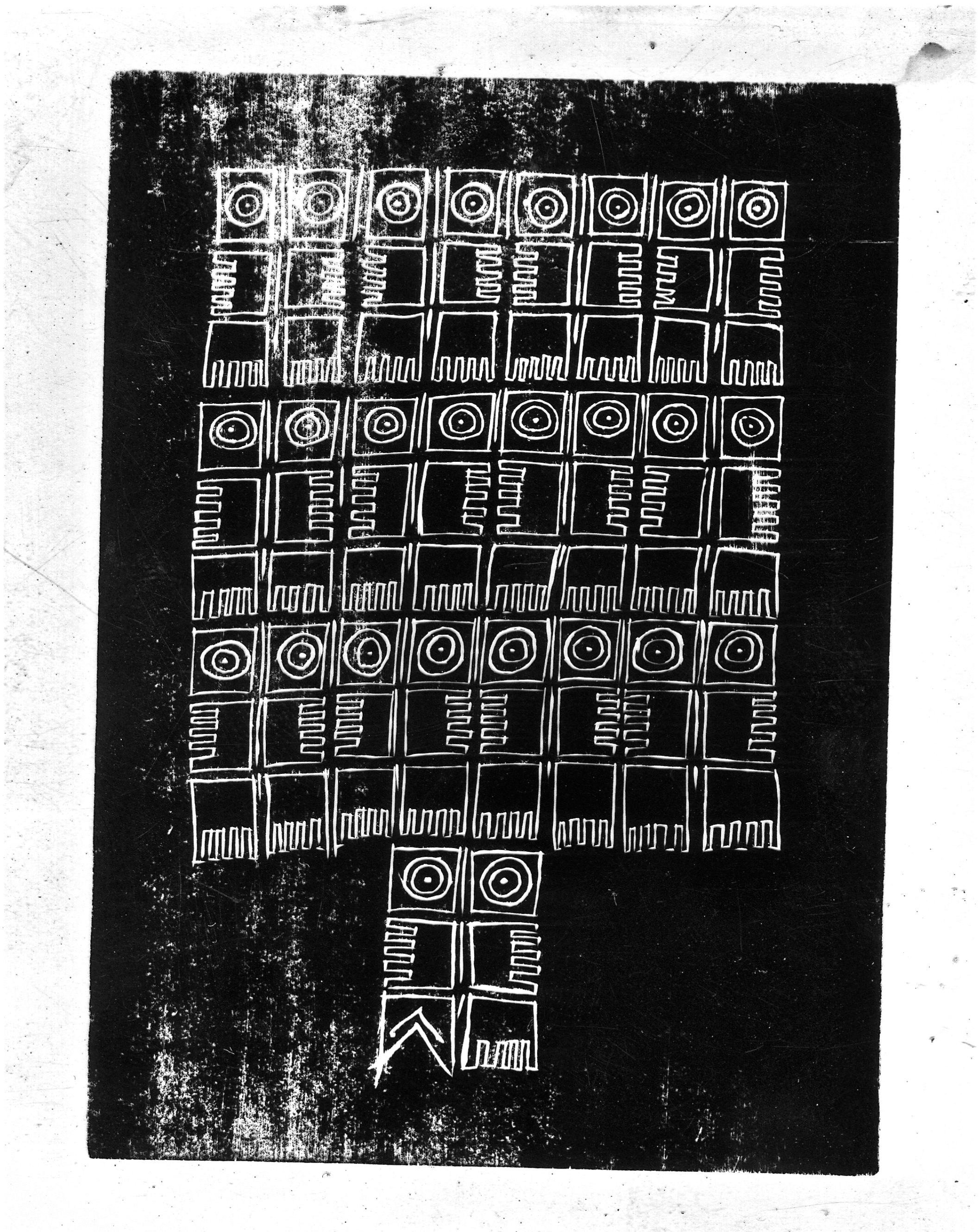
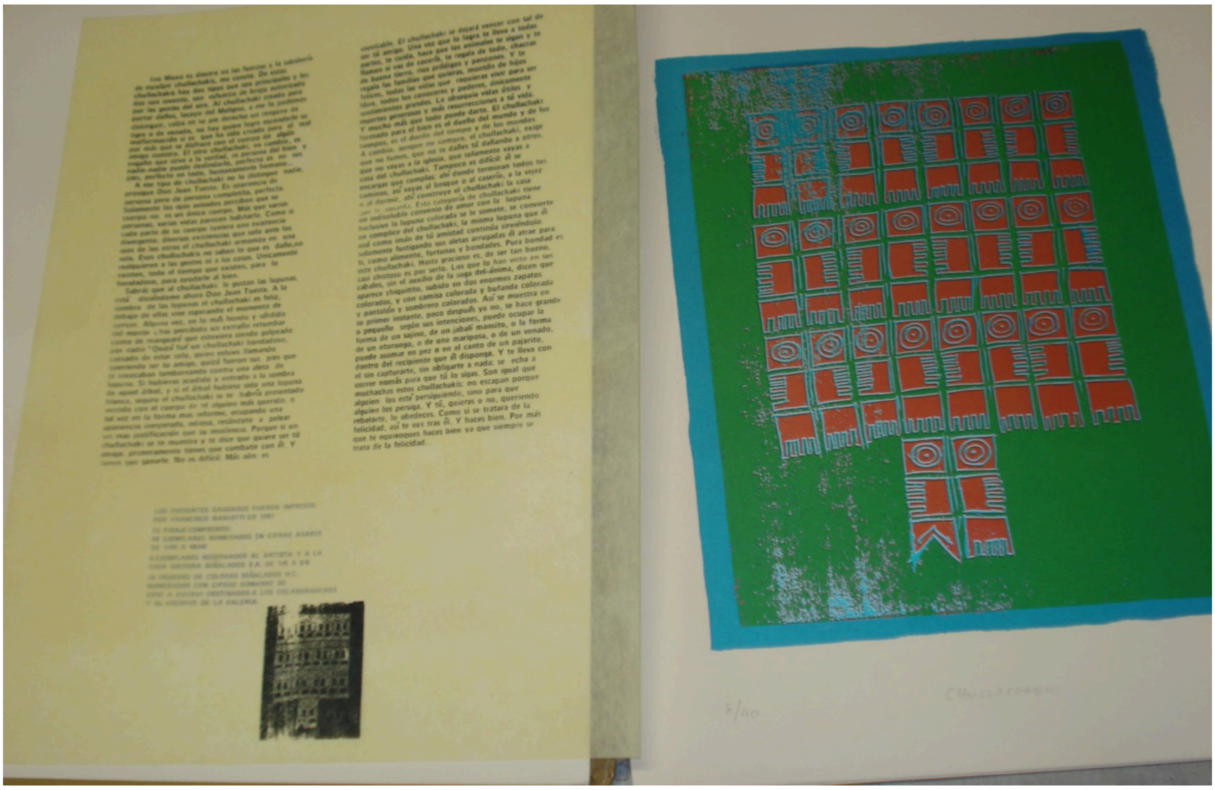
FRANCESCO MARIOTTI

# CHULLACHAQUI – INTELIGENCIA ARTIFICIAL

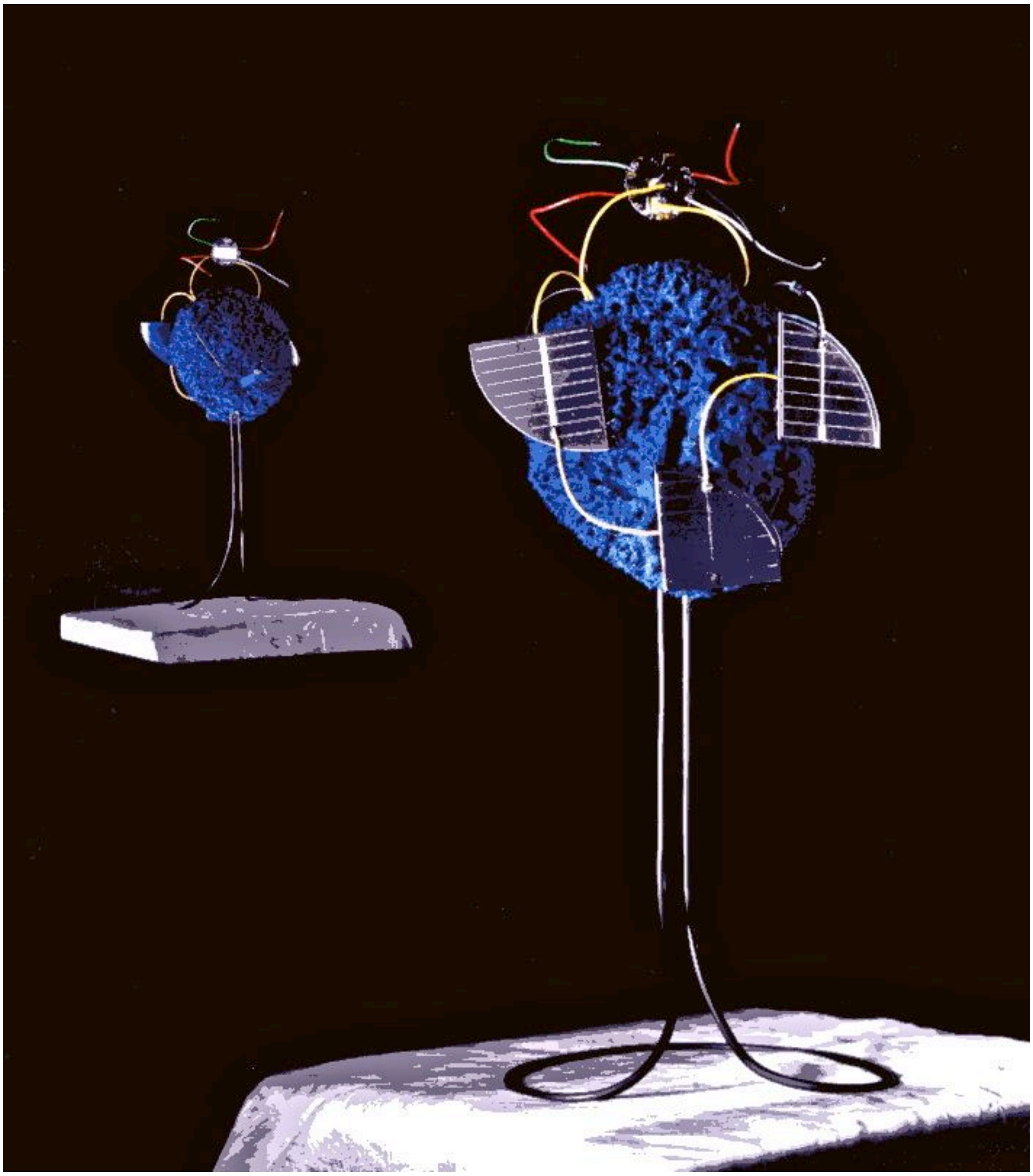
1981 - 1987



Chullachaqui
Monotipia, Pirografía 1981
Illustración para LAS TRES MITADES DE INO MOXO de César Calvo



Chullachaqui
Serigrafía 1981
Edición: 40 Ejemplares



Chullachaqui / Inteligencia Artificial
Esponja, módulos solares, reloj digital
Multiple 1984
Edición: 20 Ejemplares

CHULLACHAQUI (Intelligenza Artificiale)

Multiplo realizzato nel 1984 da Francesco Mariotti
Edizione limitata numerata di 20 esemplari.

---

Certificato No. 1/20

........................................
Francesco Mariotti

© FOTO
RENE CANDOLF
VIA ARBIGO 2
6616 LOSONE
093/35 15



Pappagallo 1985 , DADA 1918 riordinato
Videoart Festival, Pallanza Italia
Plexiglas, tubos flexibles, 2 pantallas, Commodore 64, impresora.
Programación: Manolo Rodriguez

..............COMPUTER / POESIA.

...............CHULLACHAQUI 5
(INTELLIGENZA ARTIFICIALE 5 )

...............REALIZZAZIONE

PANCHO MARIOTTI

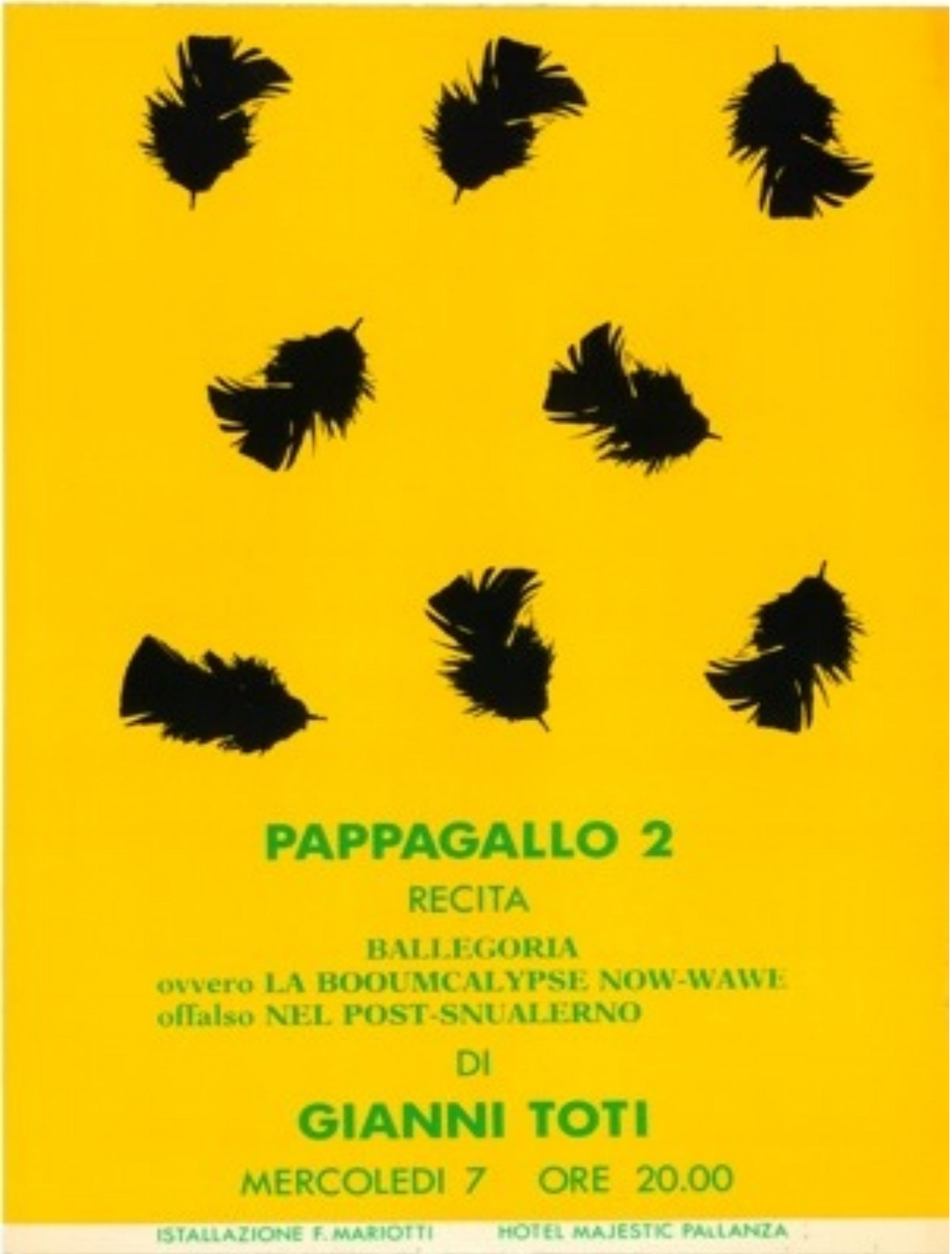
...............PROGRAMMAZIONE

MANOLO RODRIGUEZ

...............TITOLO

DADA'

DELLO SPIRITO
E UNA BELLA COSA
INVECE DI SITUARE
I GIORNI
STRAPPIAMO
TRAMA OGNI SPETTATORE
SI OSSERVA
E SONO PER PRINCIPIO
PER IL SUO CREATORE
ECCITARSI
E SOSTITUIAMO LE LACRIME
COL MULINO
DELLA NATURA
E CHE GLI SERVE PER USO PERSONALE
DI CADAVERI
LA BEFFA IRRESISTIBILE
DI UN ARTE ASSOLUTA
SU NESSUNA TEORIA
ABBONDAZA
DELLA COMUNITA
IO SONO CONTRO TUTTI I SISTEMI
DELLE PREGHIERE
CERCA LE CAUSE
NON DIMENTICO
CHE HANNO CLASSIFICATA
SISTEMATICAMENTE
LO STAGNO
MOLTO INTELLIGENTI
QUELLI CHE COMPLICANO
DAL CIELO ALL INFERNO
LAMORE DELLA NOVITA
FORSE CHE LARTE
ZOPPICANDO
PER LANCIARE UN MANIFESTO
E SONO PER PRINCIPIO
E DI ORDINE BATTERIOLOGICO
ATTRAVERSO LE ATMOSFERE
CERCA LE CAUSE
HO REGISTRATO
SIA PER LA PROFONDA
IN UNA TERRA GRASSA
NON C E NESSUN INIZIO




Pappagallo 2 / Poesías de Gianni Toti
Videoart Festival, Pallanza Italia
Commodore 64, impresora.
Programación: Manolo Rodriguez



Rita 1986
Formine, Italia
Cruz de metal, módulos solares, chips sonoros, espejo, reloj digital,
Commodore 64, impresora
Computerpoesía RITA
Programación Manolo Rodriguez

...............CHULLACHAQUI 5

<INTELLIGENZA ARTIFICIALE 5 >

................REALIZZAZIONE

PANCHO MARIOTTI

...............PROGRAMMAZIONE

MANOLO RODRIGUEZ

...............TITOLO

RITA

AUCH IN DER NACHT
DAINE ZAIT
SEMPRE ANCORA
CONTRO IL POTERE
CON FIOORI
EDITH LAGOS STARB VII DUU
RITA
CONTRO IL POTERE
IL TUO TEMPO
MAI PIUU
CON ALLEGRIA
MIT FAARBE
DAINE LIIBE
MASSACRO
................
OGNI GIORNO
AUCHH IN PERUU
GEGEN DII MACHHT
NELLA MORTE
RIITAAA ?
NII VIIIDER
GEGEN DII MACHHT
AUCH IN DER NACHT
CON ALLEGRIA
RITA
RIITAAA ?
MIT FROIDE
ANCHE DI NOTTE
MASSENMORD
RITA
RIITAAA ?
DII FOEGEL SINGHEN IMMER NOCHH
CON ALLEGRIA
CON ALLEGRIA
JEDEN TAG
NII VIIIDER
IMMER NOCHH
DU BIST NICHHT TOT
GANZ ALLAIN
JEDEN TAG
TRA ALBERI
MIT FAARBE
GEGEN DII MOERDERER
AUCHH IN PERUU
ANCHE DI NOTTE
NELLA MORTE
TUTTA SOOLA
IMMER NOCH
LA LUCE DEL SOLE

IL TUO TEMPO
DU BIST NICHT TOT
MAI PIUU
GANZ ALLAIN
MIT FAARBE
HOERST DU MICHH?
MASSACRO
DU BIST NICHHT TOT
DII FOLTERER
DII FOLTERER
MAI PIUU
JEDEN TAG
MIT BLUUMEN
IMMER NOCHH
DII FOLTERER
IN DEN TOD
SEMPRE ANCORA
DAS SONNENLICHT
CONTRO IL POTERE
IL TUO TEMPO
IL TUO TEMPO
RIITAAA ?
IN DER STILLE
CON COLORE
JUNGER TOD
IL TUO TEMPO
MIT BLUUMEN
TRA ALBERI
IMMER NOCHH
IN DEN TOD
TU NON SEI MORTA
MIT FROIDE
EDITH LAGOS STARB VII DUU
SEMPRE ANCORA
TRA ALBERI
OGNI GIORNO
CON ALLEGRIA
SEMPRE ANCORA
DU BIST NICHHT TOT
TRA ALBERI
ANCHE DI NOTTE
ANCHE IN PERUU
JEDEN TAG
MIT FROIDE
IL TUO TEMPO
IN DEN TOD
MASSACRO
NELLA MORTE
GEGEN DII MACHHT
MI SENTII?
JUNGER TOD
RIITAAA ?
GEGEN DII MOERDERER
CONTRO GLI ASSASIINI
MIT MUSIIK
MIT MUSIIK
IMMER NOCHH
DAS SONNENLICHT
AUCH IN DER NACHT
EDITH LAGOS STARB VII DUU
RITA
JEDEN TAG
NII VIIIDER
CON ALLEGRIA
TUTTA SOOLA
DAINE ZAIT
MAI PIUU
MIT BLUUMEN
JUNGER TOD
SEMPRE ANCORA

**Centro Culturale Beato P. Berno, Ascona**

# FRANCISCO MARIOTTI

**«parlo ? parlo - dunque - sono? sono - intelligente? intelligente»**

Abbiamo il piacere di invitare Lei e i Suoi amici all'inaugurazione della mostra.
*Sie und Ihre Freunde sind herzlich zur Eröffnung der Ausstellung eingeladen.*

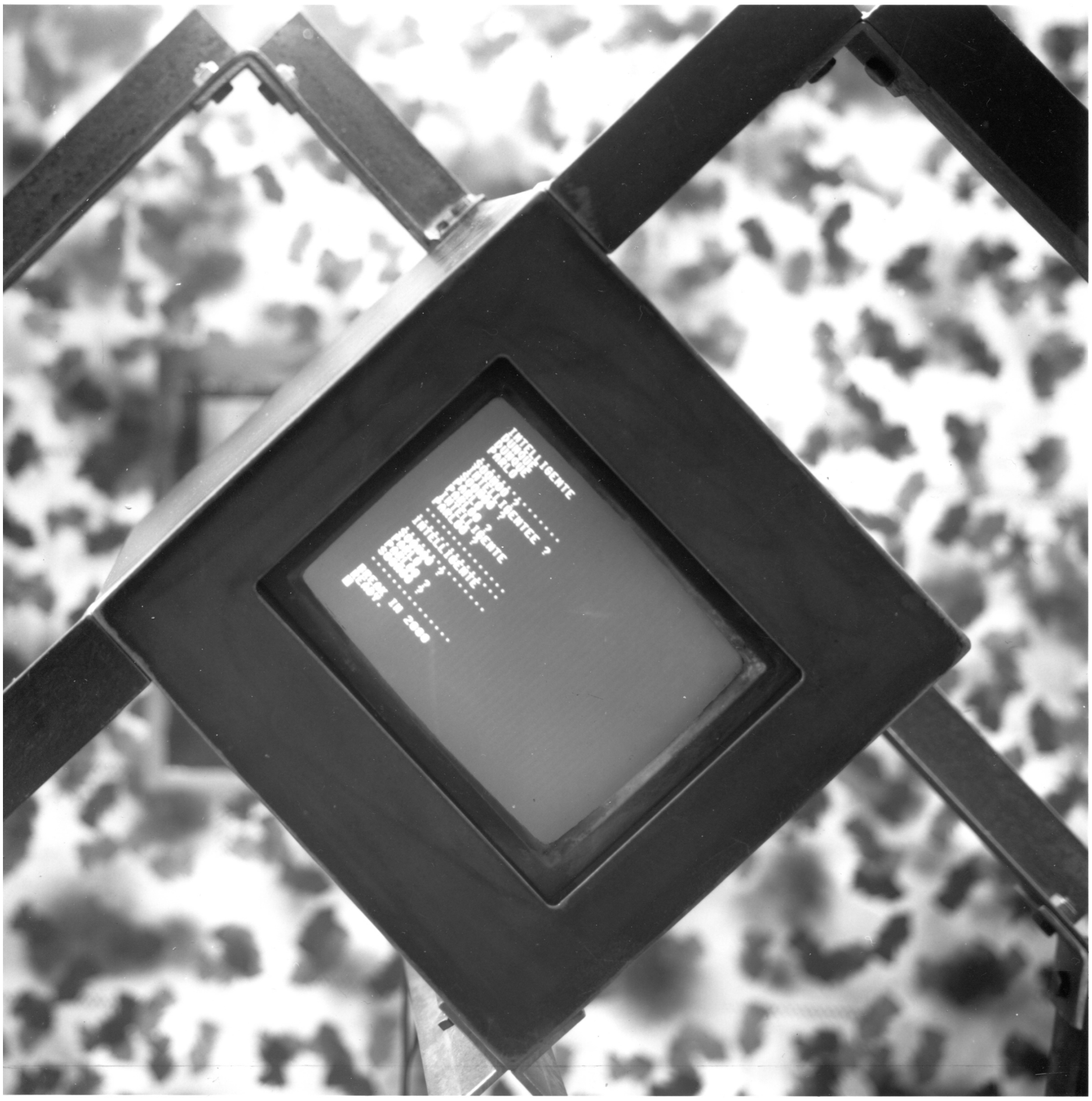
Presentazione: Virgilio Gilardoni

Sabato 12 settembre 1987 alle ore 18.00
*Samstag, den* 12. *September* 1987 um 18.00 *Uhr*

12 settembre - 18 ottobre 1987

Orari d'apertura: tutti i giorni 14.30-18.30. Lunedi chiuso.
*Öffnungszeiten: täglich* 14.30-18.30. *Montag geschlossen.*

Ente Turistico Ascona e Losone
CH-6612 Ascona



Rana 1987
Estructura de metal, pantalla, Commodore 64, impresora.
Computerpoesía, PARLO
Programación: Manolo Rodriguez

...............COMPUTER / POESIA.

..............CHULLACHAQUI 5
<INTELLIGENZA ARTIFICIALE 5 >

...............REALIZZAZIONE
PANCHO MARIOTTI

................PROGRAMMAZIONE
MANOLO RODRIGUEZ

................TITOLO

PARLO

INTELLIGENTEE ?
DUNQUE
SOONOO ?
PARLO
SOONOO ?
PARLO
PARLOO ?
SONO
INTELLIGENTE
PARLOO ?
INTELLIGENTE
SOONOO ?
DUNQUE
INTELLIGENTE
SONO
PARLO
DUNQUE
SOONOO ?
INTELLIGENTEE ?
PARLOO ?
INTELLIGENTEE ?
INTELLIGENTE
SOONOO ?
SOONOO ?
................
SOONOO ?
INTELLIGENTE
PARLOO ?
PARLO
PARLOO ?
SOONOO ?
DUNQUE
PARLOO ?
DUNQUE
PARLOO ?
PARLO
PARLOO ?
SONO
SOONOO ?
SONO
SOONOO ?
SONO
INTELLIGENTEE ?
INTELLIGENTE
PARLOO ?

*Francesco Mariotti en conversación con José-Carlos Mariátegui*
*(**imágenes** al final del texto)*

Gianni Toti es considerado por muchos el padre de la video poesía, sus trabajos en cine datan de fines de los años sesenta y los vinculados al campo de la experimentación visual en video asociados con la palabra de inicios de los años ochenta. Sin embargo, poco se conoce de una situación efímera realizada por Gianni Toti en colaboración con el artista peruano-suizo Franceso Mariotti y la obra de este último, el “Pappagallo 2”, durante el Festival VideoArt de Locarno 1985, dirigido por Rinaldo Bianda y del cual Mariotti fue Secretario General.

“Papagallo 2” era una instalación interactiva creada por Mariotti que recitaba aleatoriamente estrofas del Manifiesto Dada (Tzara 1918) en voz sintetizada por computadora. La historia de “Papagallo 2” se remonta a su primera versión, “Papagallo”, donde una escultura interactiva activada por sensores acústicos reproducía sonidos de un sintetizador de voz basado en juegos electrónicos de niños ("Libro-Parlante" y "Grillo-Parlante") que imitaba los ruidos de animales y otros sonidos conocidos seguidos de sus nombres en italiano. Se establecía así un dialogo absurdo entre el público y la escultura.

La versión presentada en Locarno, “Papagallo 2” fue instalado en el patio interior del Hotel Majestic Pallanza entre los días 3 y 7 de agosto de 1985. Mariotti le explicó a Gianni Toti la idea de la instalación y el uso del procesamiento aleatorio para intervenir el orden de las estrofas del Manifiesto Dada por medio de la computadora. Para ese entonces este tipo de obra resultaba una novedosa forma de experimentación en el incipiente campo de las artes electrónicas. Toti se mostró interesado en experimentar este tipo de procesamiento aleatorio con tres poemas: “BALLEGORIA”, “ovvero LA BOOUMCALOPSE NOW-WAWE” y “offalso NEL POST-SNUALENO”.

Tomando en cuenta el juego axiomático de palabras que caracteriza la poesía totiana y la aleatoriedad generada por la computadora, si el resultado se lee inconcientemente no se evidencia necesariamente la diferencia entre el poema original y la versión procesada. Si bien muchas estrofas son repetidas en forma consecutiva, el conjunto genera un significado de novo con múltiples interpretaciones. Más aun, la instalación incorporaba la lectura en voz sintetizada de las estrofas, una por una, lo que generaba aun mayor impresión en el público. Toti estaba perplejo, ya que la estructura de su poesía se prestaba ahora a un nuevo tipo de ejercicio inventivo de frases con menor o mayor sentido. Todo fue un poco punible aunque entretenido en aquella situación: el público asistente no entendía exactamente lo que sucedía. Los que conocían la obra de Toti seguramente no atisbaba a diferenciar la prosa original con algunas de las estrofas aleatorias producidas por el ordenador.

## Chullachaqui 5: el ‘cuor’ de telema

Ningún procesamiento informacional se puede dar sin un programa y una computadora. Para “Pappagallo 2”, Mariotti desarrolló “Chullachaqui 5”. Chullachanqui es una palabra en quechua que define a seres que parecen vivos pero que son inventados por los brujos y por lo tanto pueden ser considerados como pequeños demonios, sin embargo, el Chullachaqui busca hacerse amigo de los seres humanos. El trabajo de Mariotti vinculado a los Chullachaquis se remonta a 1981 en la serie de grabados del libro de “Las tres mitades de Ino-Moxo y otros brujos de la Amazonía” del poeta peruano Cesar Calvo, donde Mariotti combina la gráfica Ashaninka con circuitos electrónicos (Bendayán 2006).

“Chullachaqui 5” fue desarrollado por Manolo Rodríguez y programado en BASIC 2.0 en una Commodore C64 que era la misma máquina que se utilizaba durante su presentación en formato de instalación. La configuración o ‘setup’ de “Pappagallo 2” incluía, además de la computadora, una unidad de disco floppy de 5 ¼ para la lectura del programa (el clásico modelo 1541 de Commodore) y una impresora “dot-matrix” (modelo MPS 803) que permitía al público llevarse una hoja impresa con los textos procesados.

La Commodore C64, producida a fines de 1982 fue una de las primeras computadoras personales de bajo costo, y a diferencia de otras máquinas competidoras de la época, como la Apple II, IBM PC o Atari 800 fue lanzada a un precio agresivo y con una distribución en tiendas de departamento para incentivar su uso doméstico, inclusive batiendo a competidoras europeas como la inglesa Sinclair. La

Commodore utilizaba el procesador 6510 desarrollado por MOS Technology de 8-bits, con 64 kilobytes de memoria RAM y un procesador sonoro que contemplaba algunas ventajas sofisticadas en procesamiento sonoro para aquellas épocas pese a contar solo con 3 canales de filtros programables (MOS Technology 6581/8580 SID). Una ventaja adicional de usar la Commodore C64 era su salida de video compuesto que, como en el caso de las consolas de video juegos de la época, permitía utilizar monitores de TV convencionales. La Commodore C64 fue uno de las modelos de máquinas más longevas de la historia, llegándose a producir por más de 12 años .

"Chullachaqui 5" permitía generar estrofas aleatorias venidas de un texto cualquiera. Existía cierto nivel de sofisticación en lo relacionado a esta aleatoriedad, por ejemplo, no solo significaba que el orden variaba, sino también que la cantidad de estrofas en los poemas ejecutados por la máquina se modificaba. El resultado es interesante, explica Mariotti: "por un lado la aleatoriedad permite ver como el orden de una poesía es muchas veces un intento, de muchos, por prefijar un significado, sin embargo existen muchos otros significados". Quizá uno de los trabajos más emblemáticos en el campo de la poesía aleatoria sea el trabajo de Raymond Queneau "Cent mille milliards de poemes" (Queneau 1961), un libro compuesto por estrofas dividas por cortes en las páginas que permite a los lectores combinar las estrofas de diferentes páginas para generar nuevas composiciones y significados.

**Homenaje al pensamiento sintáctico**

Los efectos de la aleatoriedad, sobre todo algunos de sus resultados más sorprendentes, aumentaban a su vez el entusiasmo por la inteligencia artificial. "Papagayo 2" coincidió con una de las etapas finales del primer gran apogeo de la inteligencia artificial, que había empezado en los años setenta con las redes semánticas y continuó en los años ochenta con los significados generados a partir de la percepción (Steels 2006). La inteligencia artificial no solo se percibía como una solución a los problemas de la automatización post-industrial, más aun, desde una perspectiva filosófica se vinculaba a la mejora de la calidad de vida del ser humano.

Sin embargo, siendo las computadoras máquinas sintácticas (Kallinikos 2002), sólo son sensibles a la forma de especificación dada por los datos introducidos más no en el significado (Dreyfus 1992; Dreyfus 2001). Este pensamiento sintáctico puede también irrumpir en nuevos significados, en formas de pensamiento que jamás hubiésemos imaginado. El sentido aleatorio producido por las obras de arte nos dice muchas veces cosas que nosotros no imaginamos. Mas allá de la automatización de la máquina y de su fin lógico-determinista, la aleatoriedad que se produce puede también dar lugar a singulares resultados. Muchos artistas han trabajado con algún tipo de aleatoriedad para generar nuevas formas de visualización que han resultado de complejos algoritmos genéticos y programación evolutiva (Sims 1991; Maeda 1999; Maeda y Burns 2004).

Existe un aspecto fundamental anexo al principio de aleatoriedad, que es la mezcla de diferentes contenidos para crear resultados híbridos. Si bien este es un campo que puede tener reminiscencias en el collage, hoy es utilizando con mayor frecuencia debido al exceso de información disponible (Lyman y Varian 2003) y su nivel de interoperabilidad. Lo que hoy se denomina comúnmente como mashups, término que proviene inicialmente de la 'mezcla' que hacen los DJ's de diferentes extractos de música para generar nuevos ritmos, pueden ser vistos como el resultado de contenidos mediales asociados a funcionalidades que no están predefinidas y por lo tanto funcionan como procesadores simbólicos (Dietrich 2000). Buena parte del fracaso de la inteligencia artificial ha derivado hoy en la generación de inteligencias colectivas o sociales que provienen de nuevas formas de interoperabilidad de la información (O'Reilly 2005).

Existe entonces una inteligencia en el pensamiento aleatorio? Sorprenden muchas de las combinaciones que se generan, pero muchas otras decepcionan y carecen de sentido. Una obra poética caótica como la de Toti obedece a un orden y una búsqueda del sentido en el sin-sentido. Por ello, al escuchar o leer los enunciados generados por "Pappagallo 2" uno no se sorprende del todo, y la computadora pareciera convertirse en componente natural del ejercicio pleno de la poesía totiana. El "Pappagallo 2" de Mariotti y las poesías totianas regeneradas evidencian que, al margen de una búsqueda semántica, la poesía es aun el espacio donde las descontextualizaciones pueden producir un orden que solo el ser humano puede entender y sentir.

**Bibliografía**


Bendayán, C. (2006). La Soga de los Muertos: el conocer desconocido de la Ayahuasca. Lima, Museo de Arte del Centro Cultural de San Marcos.

Dietrich, F. (2000). "Data Particles — Meta Data — Data Space " Switch Journal 13. from http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=12.

Dreyfus, H. L. (1992). What computers still can't do. Cambridge, MA, MIT Press.

Dreyfus, H. L. (2001). On the internet. London ; New York, Routledge.

Kallinikos, J. (2002). Reopening the Black Box of Technology Artifacts and Human Agency. 23rd International Conference on Information Systems, Barcelona.

Lyman, P. y H. R. Varian. (2003). "How Much Information?" from http://www2.sims.berkeley.edu/research/projects/how-much-info-2003/index.htm.

Maeda, J. (1999). Design by numbers. Cambridge, Mass., MIT Press.

Maeda, J. y R. Burns (2004). Creative code. London, Thames & Hudson.

O'Reilly, T. (2005). "What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software." from http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html.

Queneau, R. (1961). Cent mille milliards de poemes. [n.p.], Gallimard.

Sims, K. (1991). "Artificial Evolution for Computer Graphics." Computer Graphics (Siggraph '91 proceedings) July: 319-328.

Steels, L. (2006). "Semiotic Dynamics for Embodied Agents." IEEE Intelligent Systems 21(3): 32-38.

Tzara, T. (1918). Dada Manifesto. Zurich.